

ПРОБЛЕМЫ ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА РУССКИЙ ЯЗЫК (НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «HALF LIFE 2»)

ЕКАТЕРИНА КОВАЛЬКОВА

*Vilniaus Universitetas
Filologijos fakultetas
Vertimo studijų katedra
kathrinb2@yahoo.com*

В настоящей статье описывается и анализируется процесс и результат создания русскоязычных локализаций компьютерной видеоигры «Half-Life 2». В основу комплексного исследования лингвистического корпуса текстов данной игры (125 строк текста) была заложена модель переводческих стратегий Э. Честермана и принципы работы современных локализаторских компаний.

В ходе проведённого исследования были установлены концептуальные рамки для работы с феноменом локализации, дан краткий обзор основных теоретических наработок в данной сфере. Основная часть статьи посвящена рассмотрению и описанию феномена компьютерных видеоигр в рамках переводоведческого анализа и описывается процесс локализации видеоигр, практикуемый современными локализаторскими компаниями. Кроме того, в ней представлены выводы, полученные в результате подробного компаративного анализа информативного и экспрессивного типа текстов двух русскоязычных локализаций игры. Должное внимание в статье было также уделено способам аудиовизуальной адаптации игры «Half-Life 2» на русский язык.

ВВЕДЕНИЕ

Под воздействием технологического прогресса и процесса глобализации компьютерные игры превратилась в мировую индустрию интерактивных развлечений и отдыха (Bernal-Merino 2006). Компьютерные видеоигры являют собой незаурядный феномен современной массовой культуры: в них совмещаются традиции и техники различных медийных и художественных практик (Bernal-Merino 2006); они также требуют определённых лингвистических и культурных изменения для соответствия целевой локали, в которой они будут продаваться и использоваться (Esselink 2003). В процессе разработки компьютерных игр

немаловажную роль играют компании по локализации и работа отдельных переводчиков, занятых в деятельности по адаптации игры к тому или иному рынку. Тем не менее, ни сами компьютерные игры, ни факт их локализации долгое время не представляли серьёзного объекта для академического анализа: по сути, различные научные подходы к компьютерным играм сформировали междисциплинарную сферу исследований (O'Hagan 2007). Более того, не существует единого терминологического аппарата по локализации компьютерных игр, что значительно усложняет научный диалог по данному вопросу.

Проведённое исследование является примечательным в том смысле, что объектом изучения стал предмет, ранее не подвергавшийся анализу с точки зрения теории переводоведения и лингвистики. Избранный нами междисциплинарный подход к анализу компьютерных игр позволяет всесторонне проанализировать данный феномен и углубить понимание переводимых речевых ситуаций и соответствующих им дискурсов. Результаты работы также могут иметь практическую значимость и применяться в процессе создания концептуальных рамок для работы с феноменом компьютерных игр в переводоведческом дискурсе.

В качестве *кейса исследования* была взята научно-фантастическая видеоигра от первого лица «Half-Life 2», разработанная и в 2004 году выпущенная на английском языке американским разработчиком компьютерных игр «Valve Corporation». Процесс локализации настоящей игры представляет собой исключительный прецедент - одна и та же игра была дважды переведена и локализована для русскоязычного рынка компаниями «Valve Corporation» и «Бука». Таким образом, *предметом исследования* стал комплекс внутренних нарративов игры, лингвистический корпус текстов игры, взаимодействие аудиовизуальных компонентов игры, аспекты, характерные для программного обеспечения. *Гипотеза* исследования предполагала, что целевой язык и культура влияют на локализуемый продукт (видеоигру) через применяемые переводчиками стратегии перевода таким образом, что пользователь начинает воспринимать локализованный продукт как созданный конкретно для его культурной и языковой среды. Успешность восприятия пользователями игрового продукта зависит от применения переводчиками-локализаторами тех или иных переводческих стратегий.

Целью представленного исследования является проведение комплексного анализа стратегий перевода, использованных для создания двух имеющихся локализованных версий игры «Half-Life 2», включая аудиовизуальную компоненту игры, направленное на выявление того, насколько каждая из локализаций способствует натуральному восприятию и вовлечению игрока в

геймплей. Исходя из этого, задачи работы можно определять как 1) представление различных академических точек зрения на феномен локализации, определение основных концептуальных рамок для работы с феноменом локализованных компьютерных игр, а также краткая характеристика каждый этап стандартного процесса локализации игр, к которому прибегают локализаторские компании; 2) сравнение двух существующих локализаций компьютерной игры «Half-Life 2» на русский язык, путём исследования используемых стратегий перевода на основании предложенной А. Честерманом тридцатиуровневой модели синтаксических, семантических и прагматических стратегий перевода (Chesterman 1997); 3) выяснение, какая из локализованных русскоязычных версий игры «Half-Life 2» наиболее приемлема для русскоязычного пользователя.

Наиболее предпочтительными методами исследования стратеги перевода внутренних компонентов и текстов локализованных игр оказался компаративный лингвистический анализ, основанный на предложенной А. Честерманом (1997) модели переводческих стратегий и успешно использованный Д. Маумявичене (2012) в проведённом ею анализе локализации программного обеспечения. Исследование также имеет приметы семиотического и дискурса-анализа, включённого наблюдения и качественного интервью.

ПЕРЕВОД КАК ЧАСТЬ ПРОЦЕССА ЛОКАЛИЗАЦИИ

В первой теоретической части исследования устанавливаются концептуальные рамки для работы с феноменом локализации, исследуется междисциплинарный характер феномена локализации, понятие лингвистической локализации, характеризуется её связь с процессом перевода. Зачастую локализация отождествляется с переводом, однако большинство авторов сходятся на том, что работа по адаптации ПО к той или иной локале состоит из двух основных частей: лингвистического перевода (перевода названий меню, текстов сообщений, технической документации и т.п., вопросы грамматики и орфографии языка перевода) и технической адаптации программы для её надлежащей работы в конкретном культурном и языковом пространстве (поддержка языковой кодировки, наличие привычных для локали форматов даты/времени, единиц измерения и пр.) (Dagienė, Grigas, Jevsikova 2010; Esselink 2000). То есть, локализация – это процесс всестороннего преобразования продукта таким образом, чтобы он лингвистически, культурно, технически и юридически соответствовал целевой стране и языку (Bernal-Merino 2006).

Несмотря на то, что порой трудно развести понятия «перевод» и «локализация», их всё же стоит различать. Как уже указывалось выше, помимо лингвистической адаптации внутренних текстов ПО, локализация может

включать адаптацию графических компонентов, изменение цветовой гаммы, технических настроек программы. Это позволяет сделать вывод, что перевод является частью более сложного и многостороннего процесса локализации.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ОБЪЕКТ ПЕРЕВОДОВЕДЧЕСКОГО АНАЛИЗА

Не вызывает сомнения утверждение, что компьютерные игры являются одним из наиболее популярных феноменов современной массовой культуры. По мнению М. Берналь Мерино, именно перевод сыграл ключевую роль в экспоненциальном росте индустрии видео развлечений. Тем не менее долгое время данный феномен и сам факт локализации компьютерных игр оставались за рамками академических исследований. Все предпринятые в последние годы попытки анализа компьютерных игр создали междисциплинарный подход к настоящему феномену (O'Hagan 2007). На сегодняшний день не существует единой терминологической базы для работы с компьютерными играми. Подобная терминологическая нестабильность указывает на динамическую природу и технологическое основание предмета исследования, а также на то, насколько неоднородна и многомерна область исследования компьютерных игр, позволяющая множество интерпретаций (Aarseth, Smedstad, Sunnana 2003). Несмотря на акцентируемый ранее междисциплинарный характер процесса локализации, в нём можно выделить ряд лингвистических характеристик, присущих другим типам перевода. Языковая плоскость феномена локализации и лингвистический подход к определению данного термина позволяет исследовать данный феномен с точки зрения традиционных переводоведческих теорий (Maumevičienė 2012).

МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Локализация компьютерных игр складывается из уже изученных в современном переводоведении феноменов: локализации программного обеспечения (далее в тексте – ПО) и аудиовизуального перевода. Типология текстов игры является гибридной. Это значит, что переводчик, работающий с компьютерной игрой, сталкивается со всеми типами текстов, выделенных К. Райс (1978): 1) текстами информативного типа, ориентированными на содержание (инструкция по установке игры, технические спецификации), 2) текстами экспрессивного типа, ориентированными на форму (диалоги и сценарий текста игры), 3) текстами, оперативного типа, ориентированными на обращение (тексты сопроводительной документации игры – упаковка, рекламные сообщения на сайте поддержки игры) и наконец 4) аудио- и мультимедийными текстами, требующие аудио-визуального перевода (создание субтитров и озвучивание диалогов).

Для исследования первых двух типов текстов переведённых компьютерных игр наиболее приемлемые теоретические рамки для анализа представляет предложенный Э. Честерманом (1997) набор из тридцати синтаксических, семантических и прагматических переводческих стратегий. В исследовании примеры применения данных стратегий будут представлены в виде таблиц. В первом столбце таблиц представлена оригинальная строка текста из англоязычной игры «Half-Life 2», во втором столбце – перевод этой же строки в локализации игры компанией «Valve Corporation», в третьем – перевод этой же строки в локализации игры компанией «Бука».

От анализа третьего типа текстов по классификации К. Райс пришлось отказаться по причине невозможности приобретения и сравнения оригинальных изданий дисков игр и сопровождающих их материалов (более того, даже при скачивании игры через интернет установка игры производится на английском языке).

Рассмотрение четвёртого типа текстов игр – субтитров и дубляжа – осуществлялось сквозь призму семиотического анализа.

ХОД ИССЛЕДОВАНИЯ

Русскоязычная версия игры «Half-Life 2» обоснованно оказалась в фокусе исследования – процесс локализации настоящей игры представляет собой тот редкий случай, когда одна и та же игра была дважды переведена и локализована для русскоязычного рынка компаниями «Valve Corporation» и «Бука». Вэмпирической части исследования информативных, экспрессивных и аудиовизуальных текстов двух игр было проанализировано 125 строк текста.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТЕКСТЫ ВИДЕОИГРЫ И ОСОБЕННОСТИ ИХ ЛОКАЛИЗАЦИИ

В фокус рабочего анализа первого (информативного) типа текстов попали все тексты сообщений пользовательского интерфейса игры: игровые сообщения (SUIT, AMMO, ASSIGNMENT: TERMINATED и т.д.) и подсказки, всплывающие на экране во время игры (HOLD DOWN TO CHARGE SUIT, GET AMMO FROM CRATE и т.д.), а также многочисленные пункты меню и настроек одиночной и сетевой игры (Take screen shot, Use the mouse to look around и т.д.).

Одной из основных задач переводчиков при лингвистической локализации любого ПО является обеспечение гибкости и языковой нейтральности пользовательского интерфейса (Шерешевский 2004). Кроме того, немало технических сложностей для переводчиков вызывает частое несовпадение длины текстов на языке оригинала и перевода (там же). Переводчик обязан руководствоваться *принципами*

экономичности и компактности, в противном случае существенное удлинение строки текста будет нечитаемым для пользователя. Это в значительной степени влияет на выбор переводчиками стратегии перевода программного обеспечения. Предварительный анализ показал, что перевод от локализаторов из компании «Буки» в гораздо более лаконичен, ёмок и логически обоснован, чем перевод от «Valve», где длина строк переведённого текста намного превышает длину строк оригинала практически во всех случаях (см. Табл. 1).

Таблица 1

SPEED UP / SLOW DOWN	УБЫСТРЕНИЕ / ЗАМЕДЛЕНИЕ	– ГАЗ / – ТОРМОЗ
----------------------	----------------------------	------------------

Лингвистический анализ перевода технических текстов обеих локализаций игры «Half-Life 2» позволил выявить, что в них были использованы все синтаксические стратегии перевода за исключением изменения когезии текста и изменений риторической схемы, что объясняется особенностями программных текстов. С одинаковым успехом обоими локализаторами использовались стратегии калькирования, смещения языковых единиц, структурные изменения фразы, изменение структуры предложения. Локализация от «Valve» отличается необоснованно частым дословным переводом, вводом в текст сложных предложений и неправильного использования стратегии смещения языковых уровней (см. Табл. 2).

Таблица 2

Crosshair appearance	<i>Появление перекрестия</i>	Вид прицела
There are currently no save games to display.	<i>Невозможно отобразить, т.к. нет сохраненных игр.</i>	Сохраненные игры отсутствуют.
Multiplayer	<i>Режим нескольких игроков</i>	Сетевой режим

Семантический анализ технических текстов игры указывает на то, что в обеих локализациях успешно использованы стратегии гипонимического перевода, изменения уровня абстракции текста, а также парафраза. Отсутствуют стратегии использования тропов и группа прочих семантических стратегий. Синонимический перевод, изредка встречаемый в обеих локализациях, является нежелательной стратегией для перевода текстовых строк программного обеспечения (см. Табл. 3).

Таблица 3

<i>Duck</i>	<i>Присесть</i>	=
Press DUCK for Spectator Menu	Нажмите НАГНУТЬСЯ для входа в меню наблюдения	Нажмите кнопку ПРИГНУТЬСЯ для входа в меню наблюдения

Компания «Valve» также ошибочно прибегала к антонимическому переводу (см. Табл. 4).

Таблица 4

<i>View Cone</i>	<i>Нет обзора</i>	<i>Угол обзора</i>
------------------	-------------------	--------------------

Локализация от «Буки» отличается умелым использованием конверсии, изменением дистрибуции текста и изменением эфатических структур (см. Табл. 5), что помогло сделать текст данной локализации лаконичным, сдержанным и соответствующим нормам и правилам русского языка.

Таблица 5

It will be deleted permanently	Удаление будет проводится постоянно.	Восстановить удаленную игру будет невозможно.
<i>Enemies are very tough; your weapons are less effective.</i>	<i>Стойкие враги;</i> поражающая способность оружия понижена.	<i>Врагов сложно победить;</i> поражающая способность оружия понижена.
Remember my password	Запомнить <i>мой</i> пароль	Запомнить пароль

Анализ прагматических стратегий указывает на то, что в силу специфики данного технического текста и отсутствия в нём культурных коннотаций, при создании локализаций не использовались стратегии культурной фильтрации, изменения видимости автора, редактирования и прочих прагматических стратегий перевода. В обеих русскоязычных локализациях изменению подвергался интерперсональный уровень текстов, что соответствует требованиям написания русскоязычных технических текстов (см. Табл. 6).

Таблица 6

<i>You must</i> enter a password	<i>Необходимо</i> ввести пароль	=
----------------------------------	---------------------------------	---

Частичный перевод использовался обеими группами локализаторов, однако в конечном переводе игры от «Valve» строки такого текста были переведены неправильно или вообще не переведены, что нарушило когерентность текста (см. Табл. 7).

Таблица 7

Use 'bloom' effect when available	Перевод отсутствует	По возможности использовать эффект <i>Bloom</i>
-----------------------------------	---------------------	---

Локализация игры, выполненная компанией «Бука», отличается целесообразной импликацией текста, изменением иллокуции (см. Табл. 8).

Таблица 8

There are currently no save games to display.	Невозможно отобразить, т.к. нет сохраненных игр.	Сохраненные игры отсутствуют.
Quit game	Закончить игру	Выход

Несмотря на обильное и зачастую одинаковое использование различных переводческих стратегий при переводе технической документации игры «Half-Life 2», можно сделать вывод, что целесообразное и уместное использование определённых переводческих стратегий (за исключением некоторых мелких недостатков) делает локализацию игры компанией «Бука» наиболее полной, правильной и приемлемой для русскоязычного пользователя.

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ЭКСПРЕССИВНЫХ ТЕКСТОВ ИГРЫ

Лингвистический анализ перевода экспрессивных текстов игры «Half-Life 2», в которые вошли все внутриигровые диалоги героев, а также письменные репрезентации звуковых эффектов, позволил выявить следующую тенденцию: между существующими русскоязычными локализациями внутриигровых текстов наблюдается гораздо меньше отличий, чем между локализацией технических текстов данной игры. Можно утверждать, что основная часть текстов в локализации компании «Бука» совпадает и полностью идентична строкам текстов ранее созданной локализацией компанией «Valve». Это позволяет сделать вывод, что переводчики из компании «Бука» не создавали новую локализацию игры: за основу был взят текст первоначальной локализации «Valve», в который был внесён ряд грамматических, орфографических и пунктуационных исправлений.

Специфика переводимых внутриигровых диалогов (использование экспрессивных средств художественной литературы) поспособствовала тому, что за исключением некоторых прагматических стратегий, для создания русскоязычных локализаций игры «Half-Life 2» применялись практически все обозначенные А. Честерманом (1997) переводческие стратегии.

При локализации текстов игры «Half-Life 2» обеими локализаторскими компаниями были использованы все синтаксические стратегии перевода. В большинстве случаев выявлено полное совпадение таких синтаксических стратегий, как калькирование (для перевода имён собственных), транспозиция, изменение структуры простых и сложных предложений, изменение когезии и риторических схем. Основные различия между локализациями наблюдаются на уровне использования стратегий дословного перевода, смещения языковых единиц и языковых уровней (см. Табл. 9).

Таблица 9

[<i>Headcrab Alert</i>]	[<i>Тревога крабовой головы</i>]	[Появился <i>хедкраб</i>]
I wish I knew. I'm encountering unexpected interference!	Если б я только знал о возможных помехах.	Если б я только знал, что такое может случиться!
First model was about yay-high.	Первая модель была <i>во-от такая</i> .	Первая модель была <i>во-от такусенькая</i> .

Семантический анализ экспрессивных текстов игры свидетельствует об одинаковом использовании обеими группами локализаторов стратегий синонимии, антонимии, конверсии, изменения эмфатических конструкций (редукция), перефразирования, добавления и редукции тропов. Локализация от «Буки» стремится к конкретизации смыслов и использованию гиперонимов (см. Табл. 10).

Таблица 10

You going to let Gordon throw <i>the switch</i> ?	Гордон отключит <i>систему</i> ?	Гордон дернет <i>рубильник</i> ?
---	----------------------------------	----------------------------------

Значительное изменение дистрибуции текста наблюдается лишь в локализации от «Valve» и происходит в ущерб смыслу текста, что негативно сказывается на качестве локализации (см. Табл. 11).

Таблица 11

You'll find the launcher for your rockets up in the lighthouse, Freeman.	Фримен, в маяке полно ракет для установки.	Фримен, на маяке есть пусковая установка для ракет.
--	--	---

Анализ прагматических стратегий позволил выявить отсутствие изменения иллюкуции, видимости автора и редактирования оригинала вследствие особенности текста игры (диалоговая форма текста, медийный формат компьютерной игры). В обеих локализациях наблюдается применение стратегии культурной фильтрации (преобладание форенизации над доместикацией) (см. Табл. 12).

Таблица 12

Combine soldiers	Солдаты Альянса	Кóмбайны / Комба́йны
------------------	-----------------	----------------------

Необходимо отметить, что выявлено идентичное использование стратегии изменений уровня экспликации, снижения информативности текста, частичного перевода, успешной передачи акцентов и особенностей речи героев игры. В переводе от «Буки» наблюдается изменение когерентности текста (см. Табл. 13), так как в нём отсутствует ряд переводов строк с вербализированными звуковыми эффектами.

Таблица 13

[Vortigaunt Beam Attack]	[Лучевая атака вортигонтов]	Перевод отсутствует
--------------------------	-----------------------------	---------------------

Тем не менее, локализация от «Буки» сохраняет признаки художественного стиля речи, в то время как локализация от «Valve» стремится к разговорному стилю через изменение интерперсонального уровня диалогов тигры (см. Табл. 14).

Таблица 14

Get <i>this thing</i> open, Gordon.	Гордон, открой <i>эту хрень</i> .	Гордон, открывай!
-------------------------------------	-----------------------------------	-------------------

СУБТИТРЫ И ДУБЛЯЖ ИГРЫ

Заключительная часть исследования включала в себя анализ передачи вербальной и невербальной акустической информации в русскоязычных версиях компьютерной игры «Half-Life 2», т.е. их субтитров и дубляжа.

Субтитры в обеих версиях русскоязычных локализаций игры «Half-Life 2» довольно компактны. В версии «Valve» субтитры значительно сокращены и не совпадают с полным произносимым текстом; в версии «Буки» субтитры полностью совпадают с дубляжом. В обеих версиях грамотно подобрана цветовая гамма субтитров: белый цвет – основной текст диалогов героев, основные субтитры звуков; голубой цвет – реплика другого героя в диалоге; курсив – реплика героя через переговорное устройство; жёлтый цвет – субтитры звуков используемого оружия, сообщения об амуниции, состоянии костюма, здоровья; красный цвет – сообщения о смерти врага или робота, текст заглавными буквами – особо громкие звуки. Субтитры звуков заключены в квадратные скобки или звёздочки.

Тем не менее, в результате анализа субтитров, сделанных компанией «Valve», выяснилось, что работа в этом направлении была проведена довольно небрежно. Удивляет огромное количество допущенных орфографических и пунктуационных описок. Более того, судя по дословному переводу, частому семантическому несоответствию перевода его оригинальному значению, несоблюдению правил грамматики, стилистики и лексики можно сказать о том, что перевод был выполнен автоматической программой-переводчиком без последующего редактирования человеком (см. Табл. 15).

Таблица 15

...it will not go down without a bloody fight.	...на за что не сдастся без кровавого боя	...ни за что не сдастся без кровавого боя
[Headcrab Emerging]	[Чрезвычайная ситуация крабовой головы]	[В песке что-то зашевелилось]
[Pistol Shot]	[Пистолетный выстрел]	Перевод отсутствует

Как видно из приведённых выше примеров, в версии локализации игры от «Буки» подобные мелкие ошибки в субтитрах диалогов были исправлены. Субтитры звуков были отчасти подкорректированы согласно оригинальному значению слышимого звука или звука исполняемого действия. Несмотря на это, большая часть субтитров звуков была вырезана и в игре отсутствует (отсутствуют все субтитры звуков, в которых присутствуют названия оружия).

Дубляж игры компанией «Valve» неоднократно подвергалась критике со стороны пользователей и обозревателей. Среди основных недостатков этой версии назывался английский акцент, неправильно расставленные ударения в словах, нечёткость произношения некоторых фраз. Кроме того, был допущен ряд весьма неприятных ошибок, которые становятся очевидными с самых первых минут игры. Например, фразы горожан и повстанцев мужского пола

были перепутаны либо сдвинуты, что привело к довольно неожиданным и неадекватным диалогам в ходе игры. Станным кажется несоответствие фразы повстанцев-мужчин «Когда всё закончится, я женюсь» с субтитрами «Когда всё кончится – найду себе парня» (англ. – «When this is all over, I'm gonna mate»). Следует понимать, что английская фраза одинакова для героев как мужского, так и женского полов. По невнимательности в субтитрах оказалась фраза повстанцев-женщин. Это указывает на то, что переводчик при работе с репликами героя, пол которого переводчику неизвестен, должен выбирать более гендерно-нейтральные варианты перевода (Радзановская, 2009). Компания «Бука» постаралась исправить вышеуказанные недочёты. Во-первых, были переозвучены практически все диалоги главных героев. Во-вторых, несоответствия фраз повстанцев и горожан были отчасти исправлены, из-за чего некоторые фразы стали повторяться по несколько раз подряд. Поэтому, несмотря на ряд недочётов, последнюю локализацию можно считать наиболее приемлемой для русскоязычных пользователей.

ВЫВОДЫ

Всесторонний комплексный анализ стратегий перевода лингвистических текстов и адаптации аудиовизуальной компоненты в существующих русскоязычных локализациях компьютерной игры «Half-Life 2» позволил прийти к выводу о том, что локализация, созданная российской компанией «Бука», является наиболее верной с лингвистической точки зрения, в результате чего именно эта версия игры оказалась наиболее приемлемой и востребованной среди русскоязычной потребительской аудитории. На то, что данная локализация превосходит по популярности локализацию от компании «Valve» повлиял не только профессиональный выбор наиболее подходящих переводческих стратегий с учётом найденных игроками ошибок и предложенных ими исправлений, но также высокое качество работы по созданию субтитров и дубляжа игры, которая более естественно воспринимается русскоязычным пользователем, что способствует его беспроblemному и беспрепятственному вовлечению в процесс игры.

ЛИТЕРАТУРА

Aarseth E., Smedstad S. M., Sunnana L. 2003. *A multi-dimentional typology of games*. <http://www.digra.org/dl/db/05163.52481> (03-06-2012).

Bernal-Merino M. 2006. On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialized Translation*, issue 6, 22–36.

Chesterman A. 1997. *Memes of Translation: The Spread of Ideas in Translation Theory*. Amsterdam: John Benjamins.

Dagienė V., Grigas G., Jevsikova T. 2010. *Programinės įrangos lokalizavimas*. Monografija. Vilnius: Matematikos ir informatikos institutas.

Esselink B. 2000. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Esselink B. 2003. *Computers and translation: a translator's guide*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Maumevičienė D. 2012. *Vertimo strategijos lokalizuojant programinę įrangą*. Filologijos daktaro disertacija. Vilnius.

O'Hagan M. 2007. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Revista Tradum.Àtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació*, 5: *Localització de videojocs*, 1–7.

Радзановская А. Ошибки локализаторов. <http://dtf.ru/articles/read.php?id=54330> (15-10-2011).

Райс, К. 1978. Классификация текстов и методы перевода. *Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике*. Москва: Международные отношения, 202–228.

Шерешевский Л. 2004. Особенности локализации программного обеспечения на примере SCADA-системы WinCC. *Промышленные АСУ и контроллеры*, №7, 34–38.

KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ LINGVISTINĖS LOKALIZACIJOS Į RUSŲ KALBĄ PROBLEMOS (PAGAL ŽAIDIMO „HALF LIFE 2“ PAVYZDĮ)

KATSIARYNA KAVALKOVA

Santrauka

Šiame straipsnyje atkreipiamas dėmesys į visiškai naują vertimo studijų objektą – kompiuterinius vaizdo žaidimus. Jame apžvelgiami skirtingi akademiniai požiūriai į lokalizacijos reiškinį ir pagrindiniai žaidimų lokalizacijos etapai. Pasitelkus A. Chestermano pasiūlytą vertimo strategijų modelį ir semiotinę analizę, kompleksiškai analizuojami du žaidimo „Half-Life 2“ lokalizacijos į rusų kalbą variantai (lokalizaciją atliko bendrovės „Valve Corporation“ ir „Buka“), tiriama, kuris iš jų yra priimtinesnis rusakalbiam vartotojams.

Atliekant tyrimą išnagrinėta į rusų kalbą lokalizuoto žaidimo „Half-Life 2“ tekstų visuma, kurią sudaro informacinio, ekspresyviojo ir audiovizualinio tipo tekstai. Teigiama, kad lokalizuoto žaidimo sėkmė tikslinėje rinkoje priklauso nuo sėkmingo vertimo strategijų naudojimo.

Sukurtų žaidimo lokalizacijos variantų lyginamoji analizė patvirtina, kad abiejuose naudotos beveik visos vertimo strategijos, tačiau tai daryta verčiant skirtingas programos įrašų sekas. Rusų bendrovės „Buka“ sukurta žaidimo „Half-Life 2“ lokalizacijos versija yra tikslesnė rusų kalbos taisyklingumo prasme, būtent ji yra priimtinausia rusakalbiam vartotojams ir populiariausia tarp jų. Tai lėmė tinkamas vertimo strategijų pasirinkimas verčiant skirtingų tipų žaidimo tekstus, profesionalus subtitravimas ir įgarsinimas atsižvelgiant į vartotojų pastabas ir pasiūlymus.